MCD Magazine

Descent II

Windows 95 OSR2

XSW Magazine 13

Japan MSX Collection #1

news://comp.msx.club.mcd

Klein maar Machtig

Mega Driver Pack nr.1

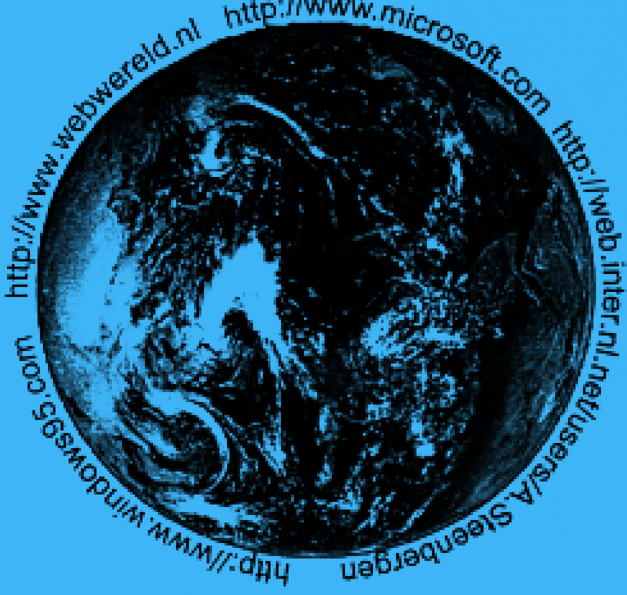
BAssembler

Het Internet

ColecoVision Emulator

3DOS error-handlers

Puzzel Plezier



Jaargang 7

Nummer 28/29

Jan/Feb/Mar/April 1997

Colofon

Voorzitter
Hans Meijers, 078-6511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-6146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-6146378
Mark Sletterink, 078-6167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-6160023
Henk Groffen, 078-6184714

Vormgeving en opmaak
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NN
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JO Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Internet e-mail:
A.Steenbergen@inter.nl.net

Medewerkers aan dit magazine
Sandy Brand
Edgar van Waardenburg

Copyright ©1996
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding.

Internet
Het adres van MCD Magazine is:
`http://web.inter.nl.net/users/A.Steenbergen/`

Inhoud

Voorwoord 4
Descent II 5
MCD Hardware Service 9
Windows 95 OSR2 10
XSW Magazine 13 13
Japan MSX Collection #1 15
news://comp.msx.club.mcd 17
Klein maar Machtig 20
Mega Driver Pack nr.1 22
JBAssembler 23
Het Internet 25
ColecoVision Emulator 29
BDOS error-handlers 32
Puzzel Plezier 34

Agenda

Maart

7 Ledenvergadering/clubavond
21 clubavond

April

4 clubavond
18 clubavond

Mei

2 clubavond
16 clubavond
30 clubavond

Juni

13 clubavond
27 clubavond

Voorwoord

Beste computer vrienden,

Wanneer u dit blad in handen krijgt, dan had de MSX User Happening al geweest moeten zijn. Maar door te weinig standhouders en het afzeggen van Wim Wallaart - hier kom ik zometeen op terug - konden we geen dag houden waar we met z'n allen wat aan gehad zouden hebben. Dus tot mijn spijt moesten we deze dag naar een andere, nog te bepalen, datum verzetten. Ik vind het jammer van deze dag, waar we vanaf het begin de mensen waar in het algemeen niet zoveel voor wordt gedaan bij konden betrekken in het werken met computers. Hier bedoel ik de geestelijk gehandicapte mensen, die ons laten zien dat computers niet alleen bestemd zijn voor de pret maar ook kunnen worden ingezet voor doeleinden als leer- en opvoedproblemen. Hier ligt een uitspaak die om uitleg vraagt.

Alle voorgaande jaren dat we de MSX User Happing hebben georganiseerd, is de groep rond Wim Wallaart van de partij geweest. Toen ik samen met Hans Oranje de eerste Happening heb opgezet, hebben we een speciale plaats gegeven aan deze groep mensen . Niet alleen om te laten zien wat Wim deed, maar meer om deze mensen een leuke dag te bezorgen. En om de bezoekers te laten zien dat er meer mogelijk is met de MSX. Tot op heden ging dat altijd goed. Wim betaalde veel uit zijn eigen zak en had dus nooit veel geld om stands en koffie te kopen. Dit was voor ons geen bezwaar. De stand kreeg hij zowat gratis en ook voor drankjes werd gezorgd. De ouders van de kinderen die kwamen hadden een leuke dag en ook natuurlijk de kinderen zelf. Dit getuige de brieven die ik gekregen heb, naar aanleiding van de User Happenings van vorige jaren. Op de beurs in Zandvoort spreek ik Wim zoals altijd, waar hij werd uitgenodigd om weer van de partij te zijn op onze dag. Wat later bel ik hem op om de datum en de verdere gegevens door te spelen zodat hij ouders en kinderen op de hoogte kan brengen. Hierop krijg ik het antwoord dat hij alleen komt en geen kinderen meeneemt - de groep is door een instantie uit Brussel (EEG) van subsidie voorzien en daardoor gaat deze groep nu als stichting verder. Wat ik nu jammer vind, is dat Wim, die bij iedereen scharrelt om software en computers en dat meestal gratis krijgt, nu de kinderen die het altijd zo'n leuke dag vonden een beetje vergeet. Een hoger ideaal is goed maar vergeet dan niet dat een leuke dag voor de kinderen (en ook de volwassenen natuurlijk) er ook nog bij kan en misschien moet. Je mag deze groep mensen niet gebruiken om alleen maar computers en software los te peuteren en als je denkt dat er misschien op zo'n dag niets te halen valt, het dan maar laat zitten.

Dit is misschien wat hard gezegd maar zo zie ik dat. Dit schrijven is dan ook voor mijn eigen verantwoording. Toch wilde ik dit even kwijt, juist omdat Wim in het verleden veel voor de soms vergeten groep heeft gedaan. Hij wordt door velen geprezen voor zijn werk, maar nu wil ik dan toch even een kritische noot laten horen. Want ik hoop dat we op de volgende User Happening deze groep er weer bij hebben. Vandaar deze wat scherpe kanttekening van mij.

Hans Meijers, voorzitter

Descent II

Voor de mensen die hun aggresie willen botvieren in een computerspel met een echte 3D omgeving.

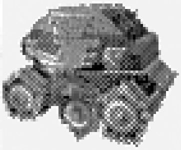
Descent 1 was een 'revolutionaire' variant op het principe van Doom, omdat deze een 360° 3D omgeving had en alle vijanden ook geheel 3D waren. Daarnaast was het een stuk lastiger dan de overige Doom-klonen, omdat je een grote verscheidenheid aan wapens had en omdat je hier meerdere rotatie-assen had. Daarnaast was Descent 1 het spel bij uitstek voor de teergevoelige mensen onder ons, want er werd geen bloed vergoten in dit spel, dus ook geen rondvliegende ledematen. Nu is er dan het vervolg op dit spel en het belooft nog beter te zijn dan Descent 1.

De verpakking

Dit spel zit niet zoals gewoonlijk in een veel te grote doos, maar in een soort map. Als we deze map openen zit aan de linkerkant een cd-houder met cd en aan de rechterkant zit de handleiding. Dit is een stuk handiger dan die grote dozen die je meestal in een hoek gooit en nooit meer naar kijkt. Op de achterkant staan een aantal screenshots en een aantal plaatjes van nieuwe vijanden uit het spel. De handleiding ziet er leuk uit en verteld alles wat we behoren te weten. Ook worden alle items en wapens toegelicht en dit is erg makkelijk gezien de hoeveelheid verschillende wapens. Het is alleen slordig dat een aantal screenshots van bepaalde menu's niet overeenkomen met de menu's in het spel en dat een aantal illustraties verkeerd geplaatst zijn. Dit komt dan ook niet echt professioneel over.

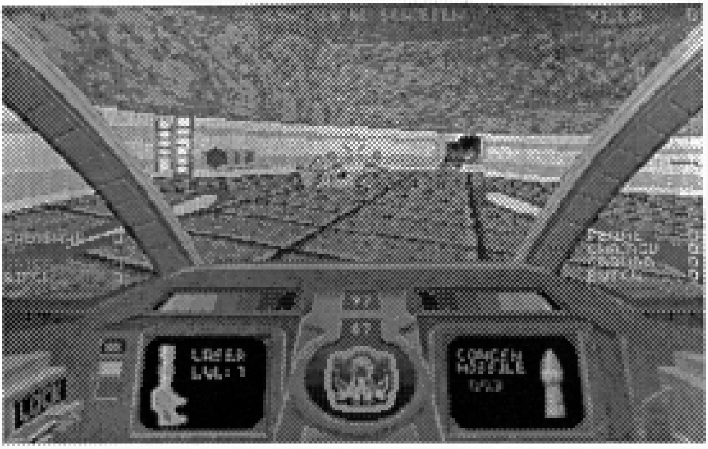
Het Intro

Als we het spel op starten worden we verwelkomt met een demo. Deze demo is een film die laat zien wat er zich heeft afgespeeld voor het moment dat we aan het spel beginnen. In Descent 1 heb je een aantal mijnen bevrijdt van in opstand gekomen robots. Deze mijnen zijn ergens in de ruimte gebouwd en de robots waren gemaakt om in deze mijnen te werken. Nu je deze mijnen vernietigd hebt, denk je van je rust te kunnen gaan genieten, maar dit gaat dus niet door. Zodra je op het hoofdkwartier aankomt, krijg je te horen dat je er weer op uit moet.



Syteemeisen

CPU:	486 DX 50 MHz (Pentium aanbevolen)
RAM:	8 MB RAM (16 MB aanbevolen) Onder Windows 95 16 MB benodigd
OS:	MS-DOS 5.0 of hoger
HD.	Minimaal 20 MB HD ruimte (48 MB aanbevolen)
Input:	een Microsoft compatible muis of joystick
CD:	CD-ROM speler
Overig:	Zeer veel vrije tijd



Je schip wordt opgewaardeerd met een aantal nieuwe technieken en je mag weer aan de slag. Met frisse tegenzin ga je maar weer wat robots afschieten en wat mijnen vernietigen, in de hoop dat je na deze missies eindelijk rust krijgt. Het filmpje heeft een hoge beeldkwaliteit (mits je computer snel genoeg is, anders zal je genoegen moeten nemen met een lagere resolutie) en ziet er hierdoor heel gaaf uit. De conversaties die gehouden worden zijn duidelijk zodat je het verhaal goed kunt volgen. Het intro ziet er heel verzorgd uit, dus dit beloofd heel wat voor het spel. Met een ram op de ESC-toets komt er een einde aan de pret en gaan we serieus beginnen.

Het spel

Het doel is om de mijn waar je je op dat moment bevindt te vernietigen. Dit doe je door de reactor van de mijn te vernietigen. Nu lijkt dat op zich niet zo'n probleem, maar je bent niet alleen in die mijn. In de mijn bevinden zich namelijk een vrij grote hoeveelheid robotten, die je niet echt vriendelijk gezindt zijn. Met andere woorden "doden of gedood worden". En er is nog een vervelende bijkomstigheid: Als je de reactor vernietigd treedt er een zelfvernietigings- systeem in werking, dus als je nog langer wil leven moet je maken dat je die mijn uitkomt of je kunt het niet meer navertellen.

We kunnen het spel alleen of met meerderen spelen. Als je met meerdere personen wilt spelen kun je kiezen voor een seriële kabel, modem of netwerk. Bij een netwerk kan je zelfs met acht personen tegelijk spelen. Als je een multi-player game gaat doen kun je kiezen of je met elkaar een missie gaat vervullen, of je tegen elkaar een gevecht aangaat. Je moet voor een spel met meerdere

Parallax Software

personen wel allemaal in het bezit zijn van een Descent CD. Voordat we beginnen met een nieuw spel kunnen we een niveau uitkiezen. Dit spel is een uitdaging voor beginners, maar ook voor de freaks is er een uitdagend niveau.

Het speelscherm is hetzelfde opgebouwd als in Descent 1, maar nu kunnen we met hogere resoluties spelen. Dit is natuurlijk alleen interessant voor de snellere computers. We kunnen kiezen uit 320x200, 640x480 (beiden met cockpit in beeld) en 320x400, 640x400, 800x600 (zonder cockpit). Ik speel zelf met 640x480 en dit ziet er zeer goed uit, zeker als je de 320x200 gewend bent van Descent 1. In Descent 2 bevinden zich 30 nieuwe levels welke je door moet spitten. De eerste levels zijn vrij gemakkelijk, maar hoe verder je komt, des te groter worden de doolhoven. Gelukkig is daar een oplossing voor. Nieuw in deze Descent versie is de "Guidebot". Dit is een verkenner-robot die bedoeld is om jou te helpen bij je missies. Je kiest iets dat je nodig hebt zoals kaarten of power-ups en hij gaat er naar op zoek. Zodra hij het gevonden heeft, gaat hij jou zoeken en jij kan dan achter hem aan vliegen. Dit lijkt gemakkelijk, maar als je zijn hulp wilt zal je hem eerst moeten zoeken. Hij wordt ergens in de mijn gevangen gehouden en hij kan je pas helpen als hem bevrijdt hebt.
Nu is de Guide-bot niet het enige nieuwe personage. Er vliegt in Descent 2 ook een dief rond, die constant probeert om de items die jij op al je tochten verzameld hebt te jatten. Maar gelukkig is dit een vrij bang type,want zodra je begint te schieten maakt hij dat hij weg komt. Dit heeft zo z'n voor- en nadelen, want de enige manier om gejatte items terug te krijgen is het vernietigen van de dief. Het probleem hierbij is dat hij bijna niet kapot te krijgen is. De enige manier is om hem in en hoekje te drijven en hem dan zo klem te zetten dat hij geen kant meer op kant. Een vernietigend schot en je hebt je spulletjes weer terug.

De overige vijanden die je tegenkomt op je zoektochten zijn allemaal nieuwe robots, dus je komt geen bekenden uit Descent 1 tegen. Voordat je aan een nieuw level begint, krijg je een briefing waarin je alle informatie over nieuwe robots verteld wordt, zodat je goed voorbereid aan een nieuwe vernietigingstocht kan beginnen.

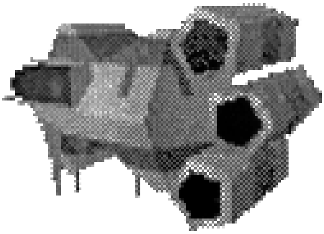
Gfx & Sfx

Zodra je in het hoofdmenu aankomt wordt je verwelkomd met nogal heftige muziek. Dit blijken gewone audiotracks te zijn die dus ook op een normale cd-speler zijn af te spelen. De stijl van deze muziek is vrij ruig en ik was het dan ook vrij snel zat. Dus kies ik maar voor MIDI-muziek. Deze

muziek is een stuk rustiger en het zijn over het algemeen leuke deuntjes. Hiervoor wordt wel een geluidskaart aanbevolen die General MIDI ondersteunt.

Als je toch voor de cd-muziek kiest, kom je tijdens het spelen een probleem tegen. Als een track afgelopen is en er wordt over gegaan naar de volgende track dan hangt de computer even. Stel je voor dat je net op het punt staat een robot het genadeschot te geven, wanneer dit gebeurt, dan denk je en zeg je dingen die ik hier maar beter niet kan schrijven. Met andere woorden, dit is vrij hinderlijk.

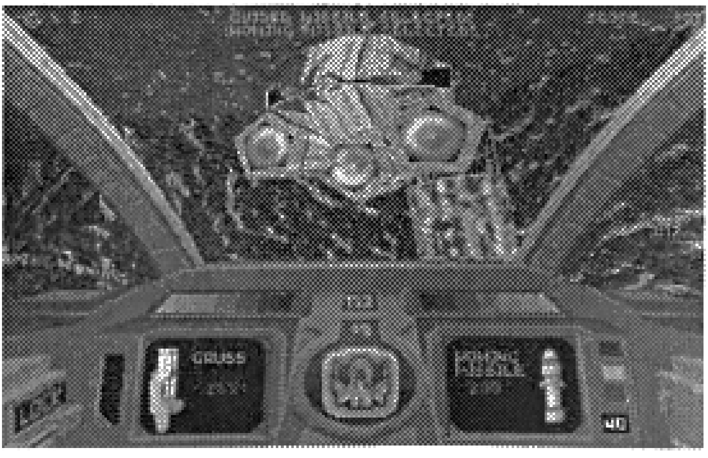
Zoals al eerder vermeldt ziet het spel (zeker op de hogere resoluties) er zeer goed uit. De menu's zijn ook allemaal in hoge resoluties uitgevoerd wat het geheel een zeer mooi uiterlijk geeft. Grafisch ziet het spel er gewoon goed uit en de filmpjes, die van tijd tot tijd vertoond worden tussen de levels, zien er zeker zo goed uit als het intro.



Conclusie

Descent 2 is een waardige opvolger van Descent 1. Grafisch gezien is het er erg op vooruit gegaan dankzij het toepassen van hogere resoluties. Verder is het een sterk punt dat ze niet veel uit de oude versie hebben gehaald, maar juist veel nieuwe dingen hebben toegepast. Het is alleen jammer van die paar missers in de handleiding, maar hier valt wel overheen te komen. Het draait tenslotte om het spel. Dus voor de liefhebbers van dit soort actiespellen is het de moeite waard om het eens te proberen.

Edgar van Waardenburg



MCD Hardware Service

Het gebruikelijke overzicht van onze voorraad MSX spullen. Interesse? Bel Henk Groffen (zie colofon).

	Huur per maand	Prijs niet-leden	Prijs leden
Computers			
NMS 8250 2DD	12,50	200,=	175,=
Sony HB700 + ext.drive	15,=	225,=	200,=
Sony HB700	10,=	150,=	135,=
Spectra video 728	Voor de liefhebber		
Sony Hitbit HB-75P	Voor de liefhebber		
NMS 8250 1DD	12,50	175,=	160,=
NMS 8235 1DD	7,50	100,=	90,=
NMS 8280 2DD	20,=	325,=	300,=
NMS 8280 2DD 256kB	20,=	340,=	325,=
Printers			
Philips VW0030	2,50	40,=	35,=
Star NX1000	2,50	30,=	25,=
Philips NMS 1431	7,50	55,=	50,=
Brother M1109	2,50	25,=	20,=
Star 610	2,50	25,=	20,=
Monitoren			
Mono Philips 80	2,50	25,=	20,=
Zenith ZVM123-E	2,50	25,=	20,=
Philips VS0080	12,50	200,=	175,=
Mono BM7552/00C	2,50	25,=	20,=
CM8802	12,50	160,=	145,=
CM8833	12,50	200,=	175,=
Mono BM7502	2,50	25,=	20,=
Muizen			
Sony MOS-1 / Philips	2,50	45,=	40,=
Joysticks			
Quickshot, Arcade 1VK	2,50	17,50	15,=
Quickshot Turbo	2,50	12,50	10,=
Overig			
Philips Muziekmodule	10,=	110,=	100,=
Modem Philips NMS 1255	2,50	17,50	15,=
Modem Telcom II	2,50	17,50	15,=
Toetsenbord 8250	2,50	30,=	25,=
Tekentableau	2,50	25,=	20,=
RS-232 Interface	2,50	55,=	50,=
Re-inkter	2,50	12,50	10,=
Barcode reader pen	2,50	12,50	10,=
Scanner + interface	10,=	125,=	110,=
Data switch A-D	2,50	12,50	10,=
Diskdrive DD	2,50	40,=	35,=

Software:
Topple Zip, MSX dos 2.20, F1 Spirit (SCC), Hydelide, Fantasm Soldier, Hypersports 2, Tennis, Track&Field, Roadfighter, Tennis, Monkey Academy, Mopiranger, Football, F1 Spirit, Salamander, Nemesis 3 (SCC), Penguin Adv., Vampire Killer, Maze of Galious, Usas, Metal Gear, The Goonies, Rambo, Game Master, Knightmare, Dunkshot, Kings valley 2 (SCC), MT-Base, Turbo 5000, MS-Logo, Graf pak (Turbo Pascal lib.), Sony Creative Greetings, Rad-X, Flight Sim. 747, Dynamic Publisher, Navy Moves, After the war, Klaverjassen, Grotten van Oberon, Tempo Typen, Testament.

Windows 95 OEM Service Release 2

Precies een jaar na de introductie van Microsoft Windows 95, bracht Microsoft stilletjes een opvolger uit van dit succesvolle OS.

OEM Service Release 2 (OSR2) is op dit moment de nieuwste versie van Windows 95. Deze nieuwe versie is echter niet in de winkel verkrijgbaar, tenzij u er een pc bij koopt. Deze versie wordt namelijk alleen geleverd aan OEM's (Original Equipment Manufacturers). Een OEM is een fabrikant van computerspullen; in dit geval dus een pc fabrikant. OEM's kunnen op hun computers een kant en klaar geïnstalleerde OEM versie van Windows 95 leveren.

In OSR2 zijn alle updates doorgevoerd die Microsoft in het afgelopen jaar voor Windows 95 heeft uitgebracht, zoals Service Pack 1 en talloze bugfixes.

In OSR2 zijn van veel producten de drivers geupdatetet of toegevoegd. Soms is de driver in OSR2 zelfs nieuwer dan de meegeleverde driver bij een product. Dit geldt bijvoorbeeld voor de S3 ViRGE videokaart. Ook nieuwe hardware-ontwikkelingen, zoals USB en IrDA, worden ondersteunt.

De versie van Windows 95 die in de winkels ligt — de 'retail' versie — dient als upgrade voor Windows 3.x computers. Het primaire doel van OSR2 is om zoveel mogelijk nieuwe hardware te ondersteunen. Daarom wordt deze Windows 95 alleen verkocht bij pc's die over deze nieuwe mogelijkheden beschikken. Het is helaas niet mogelijk om een retail versie van Windows 95 te upgraden met OSR2.

Microsoft is voorlopig niet van plan om deze nieuwe release beschikbaar te stellen als update, service pack of upgrade kit. Wie op het Internet zit, kan op de internetsite van Microsoft (http://www.microsoft.com) de meeste updates die in OSR2 zitten individueel downloaden. Geen Internet? Dan wordt het helaas wachten op Windows 97.

Tot slot een overzicht van de nieuwe features in OSR2:

File System

- FAT32 file system (ondersteuning voor drives > 2,1GB en een veel kleiner clustergrootte)
- Real- and protected-mode utility's voor FAT32 (FDISK, Format, ScanDisk and Defrag)
- Drive eigenschappen geupdate (om aan te geven of een drive FAT32 gebruikt of niet)

- ScanDisk autolaunch (wanneer Windows niet netjes is afgesloten, bijvoorbeeld na een crash, wordt bij het opstarten automatisch scandisk gedraaid)
- DriveSpace 3, inclusief de Compressie tab bij de drive eigenschappen en de Compression Agent van Microsoft Plus! for Windows 95)
- CDFS enhancements (uitgebreidere ondersteuning voor speciale CD-ROM formaten, zoals CD-i)

Internet
- Internet Explorer 3.0
- Internet Mail and News
- Internet Connect Wizard (helpt bij het maken van een verbinding met Internet)
- NetMeeting
- Microsoft Peer Web Server (jaja, een heuse Web Server)

IOS (disk subsystem)
- Drive spin down ondersteuning (zie sectie 'Energie beheer')
- 120 MB flopptical ondersteuning (LS-120 van Imation)
- IDE busmastering ondersteuning
- Removable IDE media ondersteuning (o.a. IDE ZIP drive)

Beelscherm
- Configuratiescherm | Beeldscherm is geupdatetet
- OpenGL ondersteuning (en screensavers om dat te demonstreren)

Multimedia
- DirectX 2.0
- ActiveMovie

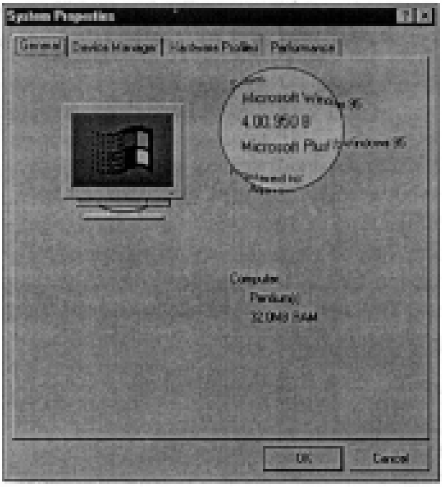
Online Services
- AOL, CompuServe, and WOW clients toegevoegd in een map op het bureaublad
- MSN, the Microsoft Network, client software version 1.3

Netwerk
- Geupdatete Vredir.vxd file
- NDIS 4.0
- NDIS 4.0 miniport drivers
- TCP/IP Multihoming support for LAN/WAN and LAN/LAN

Welke versie heb ik?

Als u wilt weten welke versie van Windows 95 u heeft volgt dan deze stappen:
- Klik op Start
- kies Instellingen
- kies Configuratiescherm
- dubbelklik op het icoon Systeem

U ziet dan het volgende scherm:



Het versienummer heeft de volgende betekenis:

4.00.950	: Originele Windows 95
4.00.950 a	: Windows 95 Service Release 1
4.00.950 b	: Windows 95 Service Release 2

PCMCIA

- PCCard32
- Enhanced socket services

Power Management

- APM 1.2 ondersteuning: wake on ring, Configuratiescherm Energiebeheer eigenschappen en de status van meerdere batterijen
- Ondersteuning voor drive spin down op computers die geen Advanced Power Management (APM) hebben
- PCMCIA modem energiebeheer (verbeterd energiebeheer bij inactiviteit)

Afdrukken en faxen

- Lpt.vxd: ondersteuning voor Iomega apparaten
- Geupdatete HP LaserJet 4 driver (grayscale fonts)
- WANG Imaging Program en Fax Viewer met TWAIN32 ondersteuning

Externe verbindingen

- Unimodem/V
- Nieuw user interface, met configuratie opties, Netwerk map en ingebouwde script mogelijkheden
- Nieuwe modem .inf bestanden
- Nieuwe TAPI belcodes

Draadloze communicatie

- IrDa LAN
- Ondersteuning voor LAN access point.

Microsoft Exchange

- Windows NT 4.0 messaging system client
- Microsoft Exchange heet nu Windows Messaging System
- MAPI 1.0b
- MailTo werkt nu sneller op 8MB computers

Diversen

- Zomertijd en tijdzone updates
- Geupdatete user interface bij hardware profielen

Arjan Steenbergen

Bron: Microsoft Technet CD, Volume 4, Issue 12 (December 1996)

Wat Microsoft niet vermeld...

In OEM Service Release 2 heeft Microsoft ervoor gezorgd dat u niet meer naar uw oude MS-DOS (6.x) versie terug kunt. De 'multi-boot' functie werkt nog wel, maar eenmaal terug in MS-DOS kunt u nooit meer terug naar Windows 95. De volgende keer dat u opstart verschijnt namelijk de mededeling dat er geen operating systeem meer op de harddisk staat! Dit komt door een probleem met het uiterst belangrijke bestand IOS.SYS. Alleen een OSR2 (!) bootdisk kan dan nog redding brengen. Met een bootdisk opstarten en even SYS C: uitvoeren en je systeem is weer gered.

Je kunt natuurlijk nog wel terug naar DOS 7.0, omdat dat nu eenmaal met Windows wordt meegeleverd. Je kunt hierin echter Windows 3.x niet opstarten. Deze geeft dan de mededeling dat hij niet werkt in de huidige DOS versie!

IBM noemt in zijn reclames OS/2 Warp 4.0 het eerste OS dat Java applicaties kan draaien. Hoewel Microsoft daar geen ruchtbaarheid aan heeft gegeven is dat helemaal niet waar. Met het programmaatje jview.exe in OSR2, kunt u namelijk ook Java applicaties starten. En OSR2 verscheen toch echt eerder dan OS/2 Warp 4.0...

XSW Magazine 13

De laatste keer dat XSW Magazine hier besproken werd is nu zo'n twee jaar geleden. Tijd om eens te kijken hoe de stand van zaken nu is.

Op de voorkant van het januari/februari nummer van XSW Magazine prijkt een screenshot van een nog uit komen spel van Umax: The Lost World. Na een pagina met een uitgebreid colofon en clubagenda en inhoudsopgave, komen we de eerste artikelen tegen.

In het voorwoord wenst Mari iedereen een gelukkig nieuwjaar en roept hij mensen op om voor XSW Magazine of andere bestaande bladen te gaan schrijven, in plaats van een eigen blad te beginnen. Ik ben het daar helemaal mee eens. Denk eerst eens goed na voordat je in eentje of met zijn tweeën of drieën het blad gaat maken waar heel Nederland op zit te wachten (ahum). Vraag jezelf eerst maar eens af waarom iemand jouw teksten zou willen lezen. Weer een slecht blad of diskmagazine is echt geen goede reclame voor de MSX, dus als je MSX je lief is...

Na het voorwoord komen de onvermijdelijke diskmagazines aan bod. MGF Magazine en Totally Chaos Interactive worden besproken door Mari. Aan het eind van de bespreking van MGF Magazine komt de werkelijke reden aan het licht waarom zowat iedere MSX'er zijn eigen blad of diskmagazine begint: gratis software (soms ook wel recensiemateriaal genoemd)! De bespreking van de Totally Chaos diskette begint met een mededeling van de redactie, om de lezer erop te attenderen dat de slechte recensie van dit product geplaatst wordt omdat het nu eenmaal een slecht product is en niet om andere MSX'ers te benadelen. Als een auteur in zijn artikel duidelijk maakt waarom dat product slecht is, dan hoef je je daar als redactie echt niet voor te verontschuldigen. Er zijn dus twee mogelijkheden:

1) De redactie vond het artikel niet duidelijk/goed genoeg waardoor het besloot deze 'disclaimer' toe te voegen. 2) De sfeer in MSX'end Nederland is zo bedorven dat men elkaars kritiek niet kan verdragen en men om het minste geringste met modder naar elkaar gaat gooien, zodat de redactie deze disclaimer toevoegde om zoiets te voorkomen. Ik denk, zeker wanneer ik de MSX echomail bekijk, dat helaas het laatste het geval is.

Richard Bosch vervolgt met een recensie van Guide Through Gameworld 2. Deze disk vol speltips wordt positief besproken en, aan de screenshots te zien, is dat voor wat de grafische aankleding betreft zeker terecht. Dan gaat Mari verder met Battle Bomber, een nieuw spel voor de Gfx-9000 en MoonSound. Mari blijft aan het woord, nu weer met een recensie van The Rhythm, een muziekdisk voor de OPL4. De daarop volgende aflevering uit de serie 'De Floppy Disk Drive' bevat uitleg over de structuur van een diskette. Na drie wat saaie afleveringen eindelijk iets interessants. De door Peter van Overbeek geschreven serie is (met of zonder toestemming?) overgenomen uit PTC-Print.

EXOR, Playable Demo is het volgende artikel, geschreven door — u raad het al — Mari. Dan weer een nieuwe eend in de byte: Maico Arts. Deze bespreekt de Japan MSX Collection #1. Een niets zeggend artikel over een CDROM vol met MSX software (zie elders in MCD Magazine).

Maico gaat vervolgens verder met het bespreken van MCCM 86. Hij schrikt van het aangekondigde einde van MCCM en gaat verder met het noemen van de belangrijkste artikelen, zonder ergens een mening over te geven. Onderaan de pagina staat een uit MCD Magazine 25 overgenomen tagline. Deze komen ook elders in het blad voor. Kom op jongens, verzin of verzamel ze zelf...

Mari bespreekt SD Mesxes 8, een spaanstalig MSX blad en gaat daarna verder met een preview van The Lost World. Dit is een nieuw spel van Umax dat (onder voorbehoud) op de beurs in Tilburg uitgebracht zal worden. The Lost World is, net als zijn voorgangers The Witch's Revenges en Pumpkin Adventure, een RPG (Role Playing Game). De getoonde plaatjes zien er goed uit. De muziek in het spel is deze keer van Hans Cnossen en zal naast de FM-Pac en de muziekmodule ook de OPL4 ondersteunen. Dat belooft dus wat te worden.

Martijn Reemeyer gaat verder met Space Quest. Nee, niet het spel van Sierra, maar een muziekdisk van Venus. Hij vindt de muziekdisk slecht maar durft dat niet hardop te zeggen. De volgende zes pagina's worden gewijd aan het eerste deel van de oplossing van Pumpkin Adventure 3. Rieks Warendorp Torringa laat in woord en beeld uitgebreid de geheimen van PA3 zien.

Voor de verandering weer eens een diskmagazine, Defender 2, dat door Mari besproken wordt. De-

fender komt slechts 2x per jaar uit. Men geeft het magazine alleen uit op de twee MSX beurzen, Zandvoort en Tilburg. Dit onder het motto: beter twee goede disks dan zes slechte. Het artikel gaat voornamelijk over de problemen die de auteur had bij het recenseren van de disk. Een aantal vervelende bugs maakten hem dat niet gemakkelijk. Zonder in te gaan op wat er nu eigenlijk op staat of andere argumentatie, vindt de auteur het toch een goed product.

Dan neemt Mari MCD Magazine 27 onder de loep. Hij vindt het aantal artikelen over MSX te weinig. Toch was dit 3/5 van het aantal artikelen. Het is nu eenmaal een MSX én pc blad geworden, Mari. Deel vijf van de serie Introductie MSX door Maico volgt dan. Zowel taalkundig als inhoudelijk een matige tekst. De laatste pagina is gevuld met advertenties en de Beursagenda.

Conclusie

Ondanks het schijnbaar kleine aanbod van nieuwe MSX software weet de redactie het blad toch goed te vullen. De kwaliteit van de teksten zou soms iets beter kunnen en vaak ontbreekt een duidelijke mening. De opmaak is goed. Zeker wanneer MCCM er niet meer is, raad ik iedere MSX-'er aan een abonnement op dit blad te overwegen...

Arjan Steenbergen

Japan MSX Collection #1

Wie zijn software verzameling eens flink uit wil breiden — of vergulden — moet zeker eens naar deze CD kijken.

De Japan MSX Collection is een CDROM vol met Japanse MSX spellen en diskmagazines. Er staan maar liefst 79 megaroms, 278 'gewone' roms en 683 diskimages op en om de cd vol te maken ook nog eens 85 JPEG plaatjes in de Anime stijl.

De cd werd op de beurs in Zandvoort aangeboden door Power MSX Productions, een Franse MSX club. Wie de cd wilde hebben moest daar wel *f*85,= voor neertellen. Een behoorlijke prijs voor een cd'tje waarvan de kostprijs zo'n *f*15,= en een paar uur vrije tijd is.

Inhoud

Het grootste deel van de cd is gevuld met diskimages. Een kleine greep: (SD) Snatcher, Fantasm Soldier II, Aleste 1/2/Turbo, Burai II, de DragonSlayer serie, Dunbine, Famicle Parodic 1 / 2, Fire-

CYBER PUNK ADVENTURE

SNATCHER™

hawk, Xak, Fray, Hydefos, Illusion City, Mid gard, Princess Maker, Ranma, Sorcerian, Ys, en nog veel en veel meer bekende en (mij) onbekende spellen.

In de subdirectory van de diskmagazines vinden we de hele serie Diskstations, MSX Fan disks en NV Magazines (mij niet bekend). In de directory's met diskimages staan ook nog de diskettes van Peach-up en Pink sox, Blijkbaar is men deze vergeten in de juiste directory te zetten.

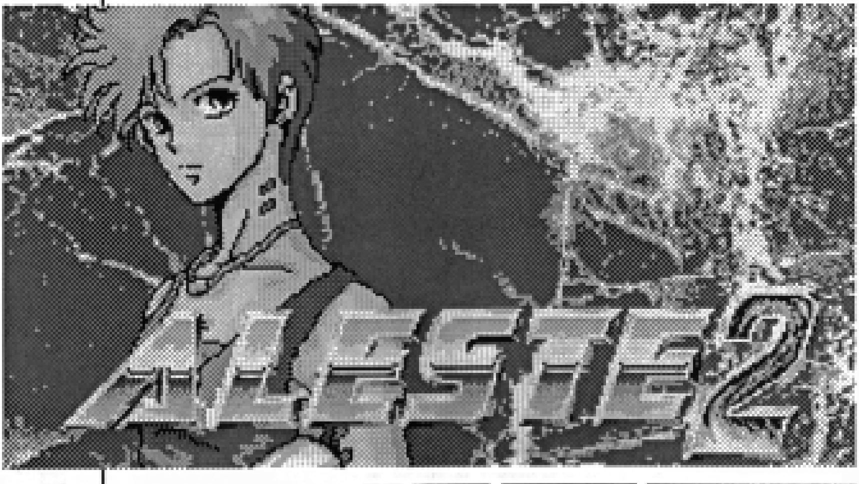
De diskimages kunnen met het dos programma Wimage terug op disk worden gezet, zodat ze op de MSX of met een emulator gebruikt kunnen worden.

Uiteraard mogen de (mega)roms van Konami niet ontbreken. Vrijwel alle MSX1 en 2 roms van Konami staan op de cd. Voor de gewone 16 en 32 kB roms wordt een MSX programmaatje meegeleverd om ze ook op je MSX te kunnen spelen. De megaroms kunnen alleen met een MSX emulator gespeeld worden. Voor zover mij bekend is er nog geen programma die dergelijke megaroms op de MSX kan starten. Emulators die ROM files ondersteunen zijn o.a. Virtual MSX, fMSX en de emulator van de Compujunks. MSX4PC heeft deze mogelijk (nog) niet.

Conclusie

Ondanks de hoge prijs is het toch de moeite waard om deze cd in je bezit te krijgen. Diskettes gaan vroeg of laat - meestal té vroeg - kapot en dan is het handig om een backup op cd te hebben. Bovendien staan er ongetwijfeld spellen op die u nog niet kent, dus dat betekend weer de nodige uurtjes speelplezier op de MSX. De cd is natuurlijk wel zo illegaal als wat...

Arjan Steenbergen



news://comp.msx.club.mcd

Ook wel kort (net)nieuws genoemd.
Heet nieuws over de MSX vanaf het Internet.

Solid Snake Engels!

http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/msx-e.htm

Ja u leest het goed: van Metal Gear 2 oftwel Solid Snake is een Engelse vertaling gemaakt. Deze zal op de aankomende beurs in Tilburg worden aangeboden. De vertaling is gemaakt door een aantal personen die via de Internet nieuwsgroup comp.sys.msx met elkaar in contact kwamen. De mensen die het allemaal mogelijk maken zijn: Maarten ter Huurne, een Nederlandse MSX'er van de groep Mayhem en de initiatiefnemer van dit project, Tom Taylor, een Amerikaanse MSX'er die zorgt voor de correctheid van de teksten en T. Suzukawa, een Japanner die, volgens eigen zeggen in slechts 72 uur (!) tijd, een eerste ruwe vertaling maakte van de Japanse teksten in het spel.

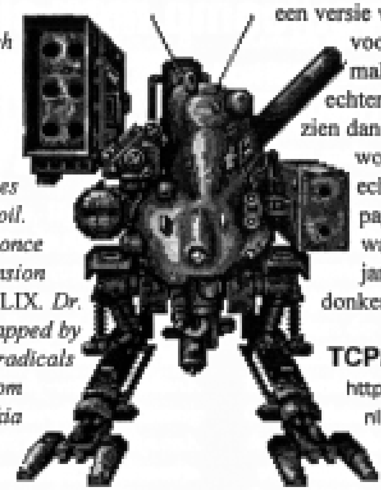
Hier is alvast een opwarmertje, de inleiding:

1999. The world is finally beginning to neutralize. With the frigid relationships between large nations like USA-RUSSIA, and CHINA-RUSSIA thawing, they lead to the settling down of local conflicts, and the nuclear threat of this century is leaving us. However, a fraction of the populace does not like peace. In the Middle East, a breeze of unstableness is blowing.

Zanzibar — a small republic just next to Russia, China and the Arab nations — founds a military government. It raids "Nuclear Arms for Disposal Storage" sites around the world and robs weapons still not disposed of, making it the sole nuclear-armed nation in the world, and begins non-discriminate invasions of nearby countries. A nuclear threat is budding again in a world which disposes of nuclear employment.

At the same time, oil resources are quickly growing scarce. Despite the foretelling that they would last more than 30 years, the world is facing a serious energy source crisis with no alternative supply to oil.

Then, Kio Marv, a Czech biologist invents a micro specimen OILIX, *which recitifies high-quality oil. The world is once again in a tension regarding* OILIX. *Dr. Marv is kidnapped by Zanzibarian radicals on his trip from Czechoslovakia to America. Zanzibar is trying to gain its military superiority through nuclear arms and* OILIX.



A micro-organism the size of a few micrometers is going to rock the world...

Metal Gear op Playstation

http://www.mediaport.org/~station/metalg.htm

Nog meer nieuws over Metal Gear. Konami is namelijk bezig een versie van Metal Gear voor de Playstation te maken. Het spel zal er echter 'iets' anders uitzien dan op de MSX, het wordt namelijk een echt 3D spel. Op deze pagina zie je alvast wat plaatjes. Ze zijn jammer genoeg nogal donker.

TCP/IP op MSX

http://studs.sci.kun.nl:8888/joost/msx/

Het moest er natuurlijk van komen. Het is ondenkbaar dat de MSX niet mee zou doen met de Internet hype. Joost Klootwijk is bezig met het maken van een TCP/IP implementatie voor de MSX. TCP/IP, wat staat voor Transmission Control Protocol / Internet Protocol, is het netwerk protocol (zeg maar de computerTaal) die op het Internet wordt gebruikt. Het is de bedoeling om een TSR te maken die de verbinding met het Internet verzorgt. Een programma voor

Een screenshot uit Metal Gear van de Sony Playstation

bijvoorbeeld e-mail (elektronische post) kan dan de TSR aanroepen voor de toegang tot het Internet. Er komen C-bibliotheken met standaardroutines om de TSR aan te roepen.

MSX als NC

http://www.geocities.com/SiliconValley/Pines/8657/

Er gaan geruchten dat een voormalige Braziliaanse fabrikant van MSX computers, Gradiente, van plan is een Network Computer (NC) te maken op basis van de MSX. Dit is lezen in een artikel van Cesar Cardoso op de Internetsite van MSX Studies Institute.

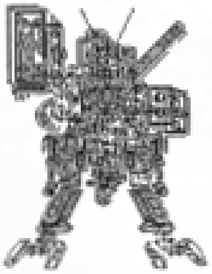
Tip: maak Japanse MSX

U weet waarschijnlijk wel dat wanneer je bijvoorbeeld een Europese Nemesis 3 cartridge van Konami in een Japanse MSX computer stopt, dat het spel er dan nèt even anders uitziet. Zo zitten er dan onder andere Japanse teksten in. Wil je dit ook eens zien, dan moet je een truukje uithalen met je MSX emulator. In de BIOS rom van de MSX staan namelijk een aantal landcodes. Deze codes staan op adres &H2B en &H2C. Nu is die landcode in een echte MSX natuurlijk moeilijk te veranderen, maar bij een MSX emulator staan de roms in bestandsvorm op disk. Wanneer je met een hexeditor (Hexworks, Norton Diskedit, enz.) op adres &H2B de waarde &H00 zet, dan heb je een Japanse MSX op je pc. Let op: als je BIOS rom met de code &HFE begint, dan moet je adres (&H2B+7=) &H32 veranderen. Op adres &H2B staat bij een Europese MSX de waarde &H91.

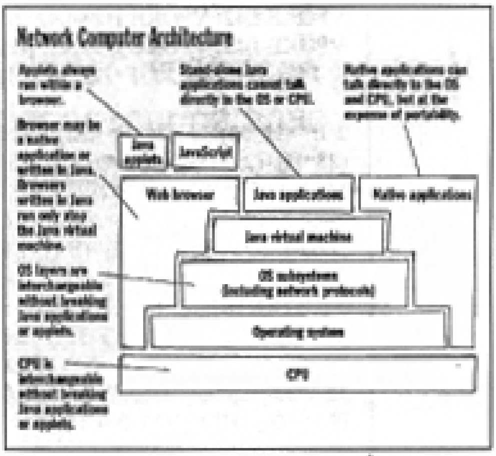
Oracle is af

http://www.xs4all.nl/~andersen/umf.htm

Het is nu zeker dat het nieuwe muziekprogramma Oracle op de beurs in Tilburg geïntroduceerd zal worden. 10 Januari verscheen via de MSX echomail het berichtje dat het programma definitief af was. In MCD Magazine 25 kon u al meer lezen over dit, volgens de aankondigingen fantastische, programma.



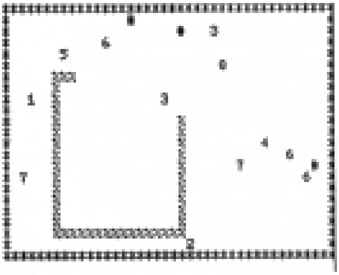
Figuur 1: De architectuur van een Network Computer. Java programma's draaien op een hardware onafhankelijk operating systeem, dat bij vanaf een netwerk geladen wordt. Geen hardisks of diskettes meer... (bron: Byte, November 1996)



Klein maar Machtig

Heeft MCCM 'Kort en Krachtig',
MCD Magazine heeft 'Klein maar Machtig'.

Het is bijna niet te geloven maar de onderstaande listing is een compleet spel. Kent u Snake nog? Nu, dit is een heel eenvoudige variant daarop. Wanneer u start is de slang nog maar één teken (het spel speelt in screen 0) lang. Telkens verschijnen er cijfers in beeld. 'Eet' u zo'n cijfer op, dan wordt de slang evenveel tekens langer en verdient u ook meer punten. U mag echter de hekjes (#) niet raken en ook mag u uzelf niet doorkruisen.



Deze listing werd een tijdje terug geplaatst in de MSX nieuwsgroep op het Internet. Let op de aanwijzingen bij het intikken.

Listing Snake.nrg

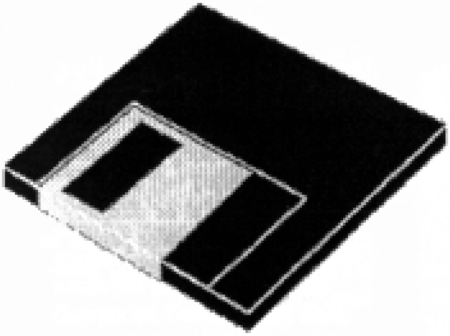
(Let op: voor de leesbaarheid zijn spaties toegevoegd, echter alles aan elkaar intikken, zonder spaties)

```
0 ' (c) 1987 by Andrew Nikitin (nsg@barcel.kharkov.ua)

1 WIDTH 40: FOR I=1 TO 10: KEY I,"": NEXT: DEFINT A-Z:
G=1+RND(-TIME): CLS: DIM A(800): A(0)=41: FOR I=0 TO 39:
VPOKE I,42: VPOKE I+880,42: NEXT: FOR I=40 TO 880 STEP 40:
VPOKE I,42: VPOKE I+39,42: NEXT: FOR X=1 TO 15: FOR Y=1 TO
3: FOR Z=1 TO 20: F=A(C)+G: E=VPEEK(F): H=ASC(INKEY$+"!")

2 E=-(H=32)*(ABS(-(E><35)*E-16)+16)-(H><32)*E: G=-
(28=H)+(29=H)-40*(31=H)+40*(30=H)-G*(H=33ORH=32): C=(C+1)
MOD 800: A(C)=F: VPOKE F,37: IF E<48 AND E>32 THEN X=15:
Y=3: Z=20 ELSE D=D+ABS(SGN(E-32)*E-24)-24: IF D>0 THEN
D=D-1: S=S+10 ELSE B=(B+1) MOD 800: VPOKE A(B),32

3 KEY8,STR$(S): NEXT: D=D+1: E=RND(1)*960: F=VPEEK(E):
VPOKEE,ABS((1-SGN(F-32))*(INT(RND(1)*9+1)+48)-F/2)+F/2:
NEXT: E=RND(1)*960: F=VPEEK(E): VPOKE E,ABS((1-SGN(F-
32))*35-F/2)+F/2: NEXT X: LOCATE 0,24: PRINT: PRINT "Score:"S:
IF S>500 THEN FOR I=0 TO 999: NEXT: RUN ELSE END
```

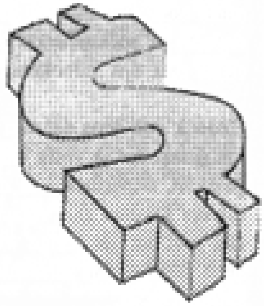

The most enjoyable form of sex education is the Braille method

MCS Meijers Computers & software

Multimedia, Computers en Supplies



laag geprijsde



Pc's, Printers en Beelschermen

Onze computers worden naar uw wensen gemaakt.
Goede service, en zonder gezeur garantie.
Bel en vraag naar onze prijzen.

Ook voor uw supplies en software.

Tel 078-651 11 56/ 651 26 48 (na 18.00 u)
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht

Mega Driver Pack nr.1

De cd doet zijn naam wel eer aan. Wat een enorme hoeveelheid drivers staan er op deze cdrom. Verplichte kost voor de pc hobbyist.

Er valt eigenlijk niet veel te vertellen over deze cd. Mega Driver Pack nr.1 bevat namelijk alleen maar drivers (stuurbestanden). 650MB aan (gecomprimeerde) drivers wel te verstaan. Drivers voor dos, Windows 3/95/NT en OS/2. Iedere pc bezitter zou deze CDROM eigenlijk in de kast moeten hebben staan. Al was het maar voor de buurman met zijn defecte of zoekgemaakte driverdisks van zijn videokaart.

Bedenk ook eens dat van de geluidskaart die je vorig jaar hebt gekocht, ondertussen al nieuwere drivers kunnen zijn verschenen. Het spel dat het vorige week niet deed zou het dan misschien wel kunnen doen.

De cd is gemaakt door DCH (de Dordtse Computer Handel, Burg. Jasmijnlaan 63) en wordt verkocht voor slechts ƒ15,=. Helaas kan is er niet genoeg ruimte in dit blad om de inhoud van de cd te laten zien; alleen al de directory structuur beslaat al twee pagina en dat in het kleinst mogelijke (leesbare) lettertype.

De cd heeft geen menu, maar in de hoofddirectory staat een tekstfile met beschijvingen van alle bestanden op de CD. De cd heeft een duidelijk structuur waardoor u de tekstfile vaak niet eens nodig hebt. De tekstfile staat er ook als .exe file op. Door het starten van deze file kunt u de door de tekst bladeren. Bij het samenstellen van de cd is dit bestand echter beschadigd geraakt. De gewone tekstfile is gelukkig wel goed.

Conclusie

Tja, u heeft de cd misschien niet meteen nodig. Maar als u na een crash gedwongen bent Windows 95 opnieuw te installeren, dan is het toch handig om zo'n cd bij de hand te hebben voor het geval er diskettes kapot of zoek zijn. En voor die 15 piek kan je je geen buil vallen.

Arjan Steenbergen

JBAssembler

Een gratis assembler die zo van het Internet af te halen is. Dat is allicht de moeite waard om eens even te bekijken.

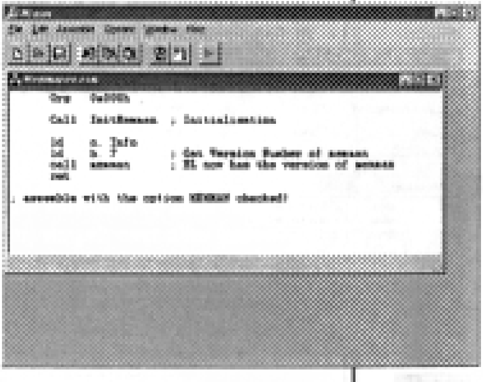
Enkele nummers terug werd Age Professional voor de pc besproken, een pc versie van het bekende MSX tekenprogramma DD Graph of Dot Designer. Van dezelfde maker komt de JBAssembler. De JBAssembler is een assembler compleet met IDE (Integrated Development Environment). Een debugger is niet aanwezig.

In het programma is nergens te vinden of het wel of geen bèta versie is. Gezien de hoeveelheid bugs en nog niet geïmplementeerde functies ga ik daar echter wel van uit.

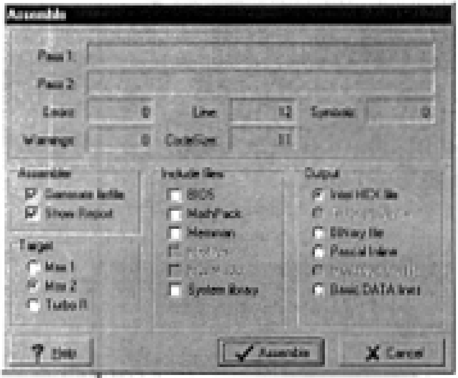
Tot voor kort was de JBAssembler nog een dos programmaatje dat je vanaf de command-line moest starten, net als Gen80. Nu is het echter een Windows 95 programma geworden, compleet met editor. Er kan aan meerdere sources tegelijk gewerkt worden, aangezien het een zogenaamd MDI (Multiple Document Interface) programma is. Met een druk op F9 verschijnt een venster met opties voor het assembleren en met een druk op enter wordt de sourcecode naar het gewenste formaat geassembleerd. Dat gewenste formaat kan een 'gewone' binaire file zijn, maar ook Basic DATA regels, Pascal inline code of een Intel hex file.De opties

voor assembleren naar een .com file voor MSX dos en een relocatable (.rel) file zijn nog niet actief.

Om de assembler uit te proberen heb ik de Gen80 source van Retaliator uit het artikel 'Screen 0 Graphical Cursor' er maar eens doorheen gehaald. De assembler blijkt over een heleboel dingen te vallen. Om te beginnen is de notatie van hexadecimale en binaire getallen anders, 0FEh in plaats van #FE en 011b in plaats van %011. De assembler geeft echter bij verkeerd gebruik niet



Figuur 1: De ontwikkelomgeving (IDE) van de Assembler

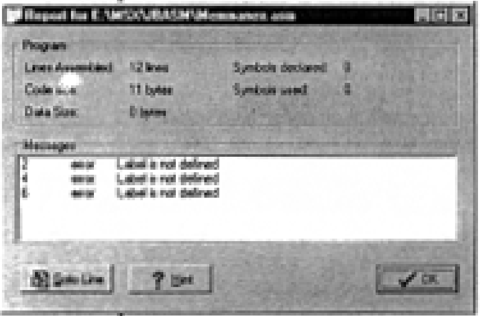


Figuur 2: Voor het assembleren kunnen we een aantal opties opgeven.

altijd een melding, maar neemt 0 als waarde. Dit fenomeen, het niet goed kunnen opsporen van fouten, komt helaas bij veel commando's voor, niet alleen bij het gebruik van getallen. Zo kan de assembler met de ene constante (EQU) wel rekenen en met de ander niet, en pikt hij in de ene listing wel het commando DS 70 en valt hij in de andere valt over DS 5. Ik denk dat het bugs zijn in de parser. De tijd ontbrak echter om dit probleem grondig uit te zoeken.

Bij de assembler worden ook een aantal standaard libraries meegeleverd. Nu is libraries misschien een groot woord. Het zijn een aantal include files met daarin een groot aantal voorgedefinieerde EQU's voor hooks, adressen en BIOS functies. Er zijn include files voor het Bios, Mathpack, Memman en overige systeemfuncties. De include files kunnen worden worden meegeassembleerd door middel van een aankruisvakje bij de assembleropties.

Figuur 3: Het resultaat van het assembleren van een probeersel.



IDE

De editor is vrij sober. Hij heeft zo'n beetje dezelfde functies als het programma Kladblok. Het echte programmeren kan je dan ook beter doen in een echte 'programmers editor', met meer functionaliteit voor programmeurs. Het is natuurlijk wel handig dat, wanneer je je programma gaat assembleren, je gemakkelijk kleine foutjes uit je source kunt halen zonder telkens over hoeven te schakelen naar een ander programma.

Zoals u merkt is dit programma voorlopig nog niet af. De editor kan qua functionaliteit nog wel wat extra's gebruiken en de assembler is nog lang niet 100%. Nu zou ik JBAsm eigenlijk alleen gebruiken voor kleine routines en niet voor grote projecten. Toch biedt het programma leuke mogelijkheden die ik in andere assemblers nooit eerder gezien heb, zoals het assembleren naar een aantal speciale formaten. Hou de Internetpagina van JBSoft (te bereiken via het MSX Resource Center) dus in de gaten...

Arjan Steenbergen

Het Internet

Bij het maken van MCD Magazine maak ik, zoals u wel gemerkt heeft, veelvuldig gebruik van het Internet. Nu een tekst voor mensen die er nog nooit van gehoord hebben.

Zowat iedere dag kom je de term 'Internet' wel tegen. De kranten schrijven er veel over. Helaas zijn dat vaak verhalen van op sensatie beluste journalisten, die wel eens van een klepel hebben gehoord maar van het bestaan van een klok niets afweten. Vooral het Algemeen Dagblad ("Internet maakt dik") heeft wat dat betreft een reputatie op te houden. Het is dus de hoogste tijd om de feiten eens op een rij te zetten. De volgende zaken komen aan bod:

- Wat is het?
- Wat vind je er?
- Hoe kom je erop (en wat kost het)?
- Waar vind je wat je zoekt?

Wat is het?

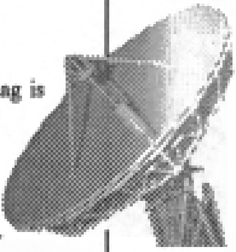
Het Internet is in feite een wereldwijd netwerk van onderling verbonden computers. Al deze computers spreken dezelfde computertaal en zijn met elkaar verbonden door middel van telefoonlijnen, glasvezelkabels en zelfs satellietverbindingen.

Eind jaren '60 is het Internet ontstaan uit een project, gefinancierd door het ministerie van Defensie, waarbij onderzoek gedaan werd naar computernetwerken die zelfs een atoomoorlog zouden kunnen overleven. In het kader van dat onderzoek werd het Arpanet opgericht. Het Arpanet begon als een netwerk tussen de computers van vier Amerikaanse universiteiten. Het aantal aangesloten computers groeide snel, tot 213 in 1981. In de jaren tachtig, toen lokale netwerken (LAN's) heel populair werden, groeide het net enorm snel, tot enkele duizenden aangesloten machines halverwege de tachtiger jaren. De groei is sindsdien alleen maar sneller gegaan tot wel 2,5 miljoen in 1994. Dat aantal zal inmiddels wel verdubbeld zijn.

Het Internet is mede ontstaan uit de behoefte van wetenschappers om met elkaar te kunnen communiceren, discussiëren en gegevens uit te wisselen. Enkele jaren geleden, met de komst van gebruikersvriendelijke programma's, is het Net toegankelijk geworden voor 'de gewone man' (en vrouw natuurlijk). Sindsdien heeft het Net een enorme vlucht genomen en zorgt het nu voor sociale en economische aardverschuivingen in onze maatschappij, net zoals de telefoon dat in de eerste helft van deze eeuw deed.

Wat vind je er?

Het antwoord op deze vraag is vrij simpel: over alles iets maar over niets alles. Oftewel, over vrijwel ieder onderwerp is wel iets te vinden, maar die informa-



tie zal nooit ècht compleet zijn (voor zover dat überhaupt al mogelijk is natuurlijk).

Er is natuurlijk heel veel informatie te vinden voor computerliefhebbers. Ieder zichzelf respecterend bedrijf in de computerindustrie heeft wel een eigen plek op het Internet (zo'n plek op het Internet heet een 'site'). Maar het Internet is ook zeker interessant voor mensen die helemaal niet van computers (willen) weten. Over iedere denkbare hobby is wel informatie te vinden, of je nu postzegels spaart of van skateboarden houdt.

Wat heel leuk is, en dus ook veel gebeurt, is van tevoren informatie zoeken over je vakantiebestemming. Het is zelfs al mogelijk om via het Internet een reis te boeken. Ga je bijvoorbeeld naar Las Vegas, dan kan je via het Internet complete plattegronden van de stad bekijken en zijn er overzichten te vinden van alle bijzondere plekken (en casino's niet te vergeten). Alleen al de mogelijkheid dat je even kan kijken wat voor weer het daar is kan heel handig zijn.

Ben je fan van Michael Jackson of ben je helemaal weg van die film met Tom Cruise? Op het Net is er alles over te vinden. The Internet Movie Database, bijvoorbeeld, bevat de meeste uitgebreide verzameling informatie over films die er maar te vinden is. Ook over heel veel artiesten is informatie te vinden, veelal van fanclubs die via het Internet informatie aanbieden. Discografieën, songteksten en soms zelfs stukken muziek, er is van alles te krijgen. Bovendien kan je in zogenaamde nieuwsgroepen - een soort elektronische prikborden - met andere fans in contact komen en zo van de laatste nieuwtjes op de hoogte blijven.

Uit de kranten zal je wel weten dat er ook genoeg op het gebied van sex te vinden is. Het schijnt dat de Internet-site van Playboy één van de meest bezochte sites van het Internet is. Steeds vaker echter moet je voor toegang tot een sex-site je credit card te voorschijn toveren.

Naast het bekijken van pagina's met informatie (tekst en plaatjes), is het ook mogelijk om electronische post te versturen. Dat is veel goedkoper en sneller dan gewone post.

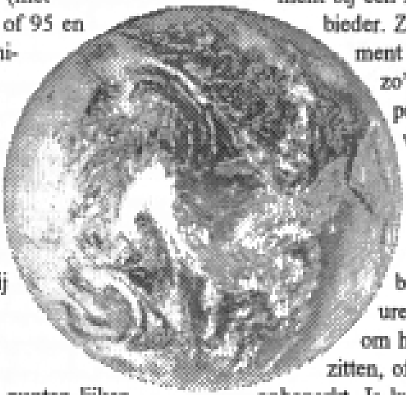
Eigenlijk kan je het zo gek niet bedenken of er is wel iemand die iets over jouw interessegebied op het Internet heeft gezet. Een aardig voorbeeld is het volgende: Een groep radiozendamateurs is momenteel bezig met een expeditie naar Heard Island, een eilandje in de stille oceaan, in de buurt van de zuidpool. Met 21man en 30 ton

aan spullen willen zij vanaf dat eiland met hun zenders contact leggen met radioamateurs in de hele wereld. Die hele expeditie (de voorbereiding, de reis daar naar toe, het verblijf op het eiland en de terugreis) is geheel via het Internet te volgen, compleet met foto's en reisverslagen. De mensen zijn daar zelfs per e-mail te bereiken!

Hoe kom je erop?

Om zelf op Internet te komen heb je eigenlijk drie dingen nodig:

- een computer (met Windows 3.x of 95 en liefst met minimaal 8MB geheugen of meer)
- een modem (minimaal 14k4)
- een Internet aansluiting bij een Internet provider



De eerste twee punten lijken me vrij logisch. Het derde punt is waarschijnlijk minder duidelijk. Wanneer je via je eigen computer op het Internet wilt, dan heb je daarvoor een Internet aansluiting nodig. Zo'n aansluiting geeft je de mogelijkheid om met behulp van je modem, via de telefoonlijn contact te leggen met de computer van een Internet provider (in het Nederlands wel Internet aanbieder genoemd). Wanneer je die verbinding gelegd hebt kun je met een speciaal programma het Internet op. De benodigde programma's worden meestal door de Internet aanbieder geleverd, maar ze zijn ook gratis op het Internet te krijgen.

Een Internet provider is een bedrijf dat één of meerdere computers (servers) heeft die met het Internet verbonden zijn. Op die computers is een hele batterij modems aangesloten waarnaar de leden van die provider kunnen bellen om contact te leggen met die computers.

Wanneer je een Internet aansluiting wilt, dan neem je een abonnement bij een Internet aanbieder. Zo'n abonnement kost gemiddeld zo'n 25 gulden per maand, dat verschilt per Internet aanbieder, en geeft je het recht om een bepaald aantal uren per maand om het Internet te zitten, of soms zelfs onbeperkt. Je kunt het beste een Internet aanbieder kiezen die bij jouw in de buurt zit, omdat je telefoonkosten dan het laagst zijn (lokaal tarief). Het leuke van Internet is dus dat je tegen lokaal telefoontarief kunt bellen en tegelijkertijd met je computer de hele wereld over kunt!

Het is nu zelfs al mogelijk om over het Internet te telefoneren! Moet je nagaan: tegen lokaal telefoontarief kunnen bellen met iemand die in America of China zit, dat is bijna te mooi om waar te zijn. Dit klinkt nu wel heel leuk,

en het is ook inderdaad mogelijk, maar daar staat wel tegenover dat de kwaliteit van de verbinding slecht is en dat de tegenpartij op hetzelfde moment op het Internet moet zitten met datzelfde telefoonprogramma. Toch biedt het leuke mogelijkheden. Het Internet staat nu, zelfs na 30 jaar, nog in de kinderschoenen. Wie weet wat er over een paar jaar allemaal mogelijk is.

Waar vind je wat je zoekt?

Deze paragraaf is eigenlijk bedoeld voor mensen die 'op Internet zitten', maar niet goed weten waar ze iets kunnen vinden.
Stel, je zoekt iets over een muzikant, Jean Michel Jarre, de synthesizervirtuoos, bijvoorbeeld. Je hebt echter geen flauw idee waar je iets over hem kunt vinden. Wat moet je dan doen? De oplossing is simpel: gebruik een zoeksysteem! Op het Internet, met zijn vele tientallen miljoenen pagina's informatie, zijn gelukkig een aantal zoeksystemen aanwezig. Met behulp van een zoeksysteem kan je het Internet afzoeken op bepaalde termen. In dit geval wil ik iets weten over Jean Michel Jarre dus ik ga naar een zoeksysteem, Yahoo bijvoorbeeld. Ik tik het Internetadres in (http://www.yahoo.com) en hup, daar verschijnen de pagina's van Yahoo. Ik tik nu in: 'Jean Michel Jarre' en druk op enter. Het zoeksysteem gaat nu het Internet afzoeken op pagina's waar de naam 'Jean Michel Jarre' in voorkomt. Wanneer hij klaar is verschijnt er op het scherm een lijst met pagina's waarin hij die term, of een onderdeel daarvan, heeft gevonden. Ik hoef nu alleen nog maar een pagina aan te klikken en dan verschijnt (hopelijk) de informatie die ik zocht. Zo niet, dan probeer ik gewoon de volgende pagina in de lijst.

Hier zijn de Internet-adressen van de vier bekendste zoeksystemen:

http://www.lycos.com
http://www.yahoo.com
http://www.altavista.digital.com
http://www.ilse.nl

Dit laatste zoeksysteem bevat vooral veel informatie over Nederlandse Internet-sites. Zoek je dus een pagina waarvan je denkt dat die in het Nederlandse deel van het Internet te vinden is, gebruik dan Ilse, de overige systemen zijn meer internationaal gericht.

Tot slot

Het is natuurlijk onmogelijk om in een paar pagina's een compleet beeld te geven van het Internet. Wanneer je tegenwoordig een boekwinkel binnenstapt moet je uitkijken niet onder de stapel Internet-boeken bedolven te worden. Wil je meer weten, stap dan eens een boekwinkel binnen (maar wees voorzichtig!) of lees eens een tijdschrift over Internet. Aanrader is het tijdschrift Net, daar staat ook altijd een lijst in met alle Nederlandse Internet aanbieders.

Arjan Steenbergen

ColecoVision Emulator

Voor de verandering eens een recensie van een MSX programma dat ook voor de pc — en nog verschillende andere computersystemen — bestaat.

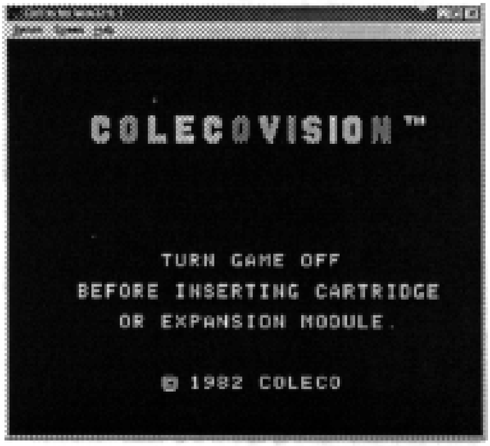
De laatste jaren werden we zowat doodgegooid met MSX emulatoren voor de verschillende zwaardere computers. Verder werd de MSX nieuwsgroep ook naar mijn mening aardig verziekt door baggerberichten waar men nu spelletjes kon krijgen of waarom de emulator het zo traag deed op hun 386SX. Maar nu krijgt het emulator verhaal toch een geheel andere wending, met een emulator, jawel, voor OP de MSX.

Niet iedereen zal hem misschien meer voor zich kunnen halen maar de ColecoVision was een spelconsole (later uitgebreid tot heuse computer met toetsenbord en software zoals basic en een tekstverwerker). Deze spelconsole volgde de Atari 2600 spelcomputer op. Hij blonk destijds uit door zijn gedetailleerde graphics, maar dat was toen. De allereerste spelletjes, die verschenen in de spelkasten, waar wij uren naar konden kijken zijn ook allemaal op de ColecoVision uitgebracht. Met trots kunnen wij dus zeggen dat er ook emulators zijn die op een MSX werken. Bovendien lopen wij nu ook weer helemaal mee met de oude spelletjes van vroeger (Microsofts (ripp-off) gamecollection?).

Coleco Ltd.

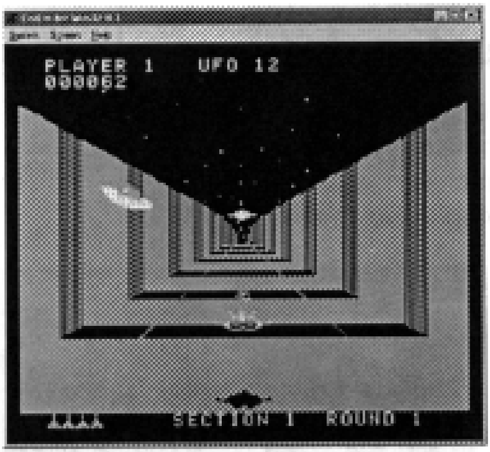
Onder de afkorting Coleco gaat de COnnetticut LEather COmpany schuil. Dit bedrijf is al aardig oud en begon zoals wel duidelijk is uit de naam met leerprodukten. Als je de geschiedenis van dit bedrijf bekijkt dan maken ze de eerste paar jaren enorme verliezen, ze ontdekken dan iets fantastisch en maken hier enorme winsten mee om vervolgens weer record verliezen te boeken. Maar op de fles is het bedrijf nog nooit gegaan.

Telkens vond men toch weer (eventjes) het gouden ei uit. Ze hebben ook onder andere poppen gemaakt onder de naam Cabbage Patch Kids, waarvan laatst de haar-van-kleine-meisjes-etende versie in het nieuws was. Maar laten we eens weer terug gaan naar de computer die zij destijds gemaakt hebben.



Screenshot van de Windows 95 versie van de ColecoVision emulator

1 Saw better conversations in alphabet soup



U zult zich misschien afvragen hoe het komt dat je voor een MSX emulator een Pentium nodig hebt, terwijl deze emulator zelfs nog op een MSX1 redelijk snel werkt. Als je gaat kijken hoe de Coleco vision is opgebouwd dan wordt het al snel duidelijk. Een V9918, een z80, een PSG, kortom het heeft eigenlijk dezelfde onderdelen als een MSX1 aan boord. De slotschakelingen die de MSX gebruikt ontbreken, wat eigenlijk ook wel logisch is voor een computer van die tijd. Geheugen was toen nog zeer schaars en als je naar de meeste spellen kijkt dan zie je dat die ook niet groter zijn dan 32Kb. Het enige wat verschilt tussen de Coleco en MSX1 zijn de OS-ROMs en de I/O adressen waar de VDP en PSG aan hangen.

De ROM waar het besturingssysteem van de Coleco in zit is gepatched zodat de informatie op de juiste plaats terecht komt. Voor ondersteuning van het geluid gebruikt het programma een SCC. Het maakt echter niet uit in welk slot deze zit.

Aan de slag!

Behalve de emulator files (zie onder voor ditributie-site op Internet) zijn er ook nog Coleco spelletjes nodig om echt iets met de emulator te beginnnen. Ik heb ze via via gekregen maar ik neem aan dat ze ook wel op Internet staan. Bij de emulator worden ze in iedergeval niet meegeleverd. De emulator wordt opgestart in MSX dos met 'MISSION <filenaam-rom>'. Verder heeft de maker van de emulator ook de mogelijk ingebouwd om patches mee in te laden. Zoals daarnet gezegd, wordt de Coleco-rom gewijzigd maar er zijn ook een aantal spelletjes die het dan nog steeds niet doen. Deze sturen de IO poorten waarschijnlijk direct aan. Om dit te verhelpen zijn er een aantal patchfiles beschikbaar die dit zouden moeten verhelpen. Deze zijn wel verkrijgbaar bij de emulator. Als een rom file ingeladen wordt dan kijkt het programma ook of er een patchfile met dezelfde naam op de disk staat en zo ja, dan laad hij deze. Voor

meer informatie hoe deze patchfiles werken kan je het beste in de handleiding kijken die bij de emulator zit.

Als de emulator draait kunnen we hem besturen met de volgende toetsen: F1=pauze, F2=continue, F4=quit, SELECT=quit, F5=reset, STOP=slowmode, INS = joystick poort 1, DEL = joystick poort 2, Cursor=Cursor, SPACE/M=vuurknop 1, N=vuurknop 2, B=vuurknop 3, V=vuurknop 4, 0-9=numerieke toetsen, - = * button, = = # button.

Voor diegene die zich de ColecoVision joysticks niet meer kunnen herinneren, naast 4 vuurknoppen hadden ze ook een 'telefoonachtig' toetsenbordje. In sommige spelletjes wordt dit ook gebruikt maar meestal kan je wel uit de voeten met de cursor en de spatiebalk. Oplettende lezers hebben misschien al gezien dat zowel SELECT als F4 de emulator afbreekt maar er zit een klein verschil tussen. Met F4 springt de emulator terug naar de 40 koloms-mode (MSX1) en met SELECT naar de 80 koloms-mode (MSX2). Start je met de 40 kolomsmode op en ga je terug naar de 80 kolomsmode dan is heel je beeld een beetje in de soep gelopen.

Spellen

De volgende spellen (.rom files) werken bij mij : CARNIVAL, DKONGJR, CPPICTURE, CONGO_BO, DONKEY_K, DR_SEUSS, FROGGER, LADY_BUG, PEPPER_I, SMURF en SMURF_PA. Ik heb 'slechts' 15 spelletje getest en daarvan doen de bovenstaande het dus correct. De schrijver van de emulator spreekt zelf over een percentage van slechts 33% maar dat kan ook wel een foutje in zijn tekstfile zijn. Als je je misschien ooit eens afgevraagd hebt hoe Konami en andere bedrijven destijds zulke leuke spellen op de MSX1 hebben gemaakt dan moet je maar eens kijken welke titels er ongeveer twee jaar eerder uitgebracht werden op de ColecoVision.

Hebbe, hebbe, hebbe!

De emulator (en ook waarschijnlijk bergen spelletjes) kan je gratis van het Internet afplukken. De laatste versie die ik gezien heb is versie 1.1. Deze werkt een stuk beter dan versie 1.0. De emulator staat op:

http://www.komkon.org/~dekogel

Ik heb ook de PMA file geprobeerd uit te pakken maar met mijn PMEXT lukte dat niet, maar de ZIP file werkte wel goed. Voor degene die denken ook ROM files te vinden op deze site komen bedrogen uit want het blijken de alleen de patchfiles te zijn.

NvdR: ColecoVision emulatoren voor andere computersystemen zijn te vinden via Marat Fayzullin's homepage op:

http://www.cs.umd.edu:80/users/fms/

BDOS error-handlers

Het goed afhandelen van diskerrors heeft menig programmeur tot wanhoop gedreven. Met een beetje hulp van een ander legt Retaliator uit hoe het moet.

Een klein artikeltje over BDOS deze keer. De BDOS tabellen met functies en parameters zul je waarschijnlijk al verscheidene malen tegen zijn gekomen, hoe een error-handler te bouwen echter niet. Ik moet eerlijk toegeven dat ik ook niet wist hoe dit te doen en heb dus even de telefoon ter hande genomen om een ware 'disk I/O specialist' te raadplegen (heheheh, thanx Maarten).

Het BDOS maakt onderscheidt tussen 'errors' en 'kritieke errors'. Een gewone error, zoals 'disk offline', kan nog worden verholpen, met 'retry' bijvoorbeeld. 'Kritieke errors' daarentegen kunnen of worden niet opgelost en dus geeft het BDOS de controle weer terug aan de aanroepende routines, althans grofweg, maar daarover later meer.

Wanneer het BDOS tegen een error aanloopt springt deze 'direct' naar het adres waarna verwezen wordt door een 16-bits pointer waarvan het adres wordt aangeduid door de 16-bits pointer die weer op adres &HF323 gespecificeerd staat. Ik benadruk 'direct' omdat het BDOS zichzelf nog netjes in slot 1 laat staan(!), hou hier dus rekening mee! Let op, we hebben hier dus te maken met een 'pointer naar een pointer', hier staan dus geen jump commando's maar alleen verwijzingen naar het begin van de error-handler.

Een klein fictief voorbeeldje ter verduidelijking: Stel, de eigenlijke error-handler staat op adres &HA000, dan zou bijvoorbeeld op &HD000 en &HD001 een 16-bits pointer naar dit adres kunnen staan (deze 2 bytes stellen dus de waarde &HA000 voor). Dan moet op &HF323 weer een pointer naar deze pointer staan, dus hier staat dan weer de waarde '&HD000', simpel toch? Waarom dit zo enorm omslachtig is gedaan, is mij een compleet raadsel, naar mijn mening is er alleen maar meer kans dat er iets fout kan gaan, maar goed, ze zullen wel hun bedoelingen er mee gehad hebben.

Op &HF323 staat normaal het adres dat verwijst naar een standaard error-handler. Onder MSX dos één die naast een toepasselijke foutmelding ook de onsterfelijke woorden: "Abort, Retry, Ignore? #" afdrukt en wacht op een toetsaanslag; onder BASIC één die naar een interne BASIC afhandelingsroutine springt.

Het BDOS geeft bij het aanroepen van een error-handler informatie mee diee in figuur 1 te zien is. Ik moet eerlijk toegeven dat een aantal van deze meldingen mij

Build a watch in 179 easy steps -by C. Forsberg

ook niet helemaal duidelijk is, maar ik probeer zo volledig mogelijk te zijn en heb dus alle mogelijke combinaties vermeld. Bij het terug keren naar BDOS moet een 'resolve commando' terug gegeven worden in register C: 0=ignore, 1=retry, 2=abort.

Bij een 'retry' gaat het BDOS weer proberen het door de huidige applicatie opgegeven commando uit te voeren.

Bij een 'ignore' wordt terug gesprongen naar het aanroeppunt uit de applicatie en wordt een waarde ongelijk aan 0 in A gezet. Bij het succesvol uitvoeren van een commando geeft het BDOS namelijk wel een 0 in A terug, op deze manier kan de applicatie dus bepalen of er een commando geignored is of niet. Het is aan de applicatie zelf om te bepalen of het nog wel geoorloofd is om door te gaan of om zichzelf af te breken.

Bij een 'abort' heeft de gebruiker kennelijk zelf al aangegeven dat er iets goed fout is en dat dit absoluut niet genegeerd kan of mag worden. BDOS verwijdert zich op dat moment wel netjes uit slot 1 en springt direct door naar adres &HF1E5 waarop 3 bytes gereserveerd zijn voor een absolute sprong naar een zogenaamde 'abort handler'. Het is aan deze abort handler om de verdere afhandeling te regelen. Onder DOS wordt in feite weer terug gesprongen naar command.com — als deze nog intact in het geheugen aanwezig is — en Basic komt gewoon weer terug op de Basic prompt.

Het verdient overigens wel de voorkeur om voor alle zekerheid zelf weer de stackpointer te zetten, in sommige gevallen doet het BDOS dit namelijk niet zoals het eigenlijk wel zou horen, voor alle zekerheid dus eventjes bewaren voor het aanroepen.

Deze keer geen sources, met de gegeven informatie moet het wel lukken denk ik, tot een volgende keer!

Retaliator

```
A = drive waar fout op voorkomt (0=default, 1=A:, 2=B:, etc.)
C = error-code:

MSb  7    6    5    4    3    2    1    0  LSb
   +----+----+----+----+----+----+----+----+
   |FAT | -  | -  | -  |EC2 |EC1 |EC0 |R/W |
   +----+----+----+----+----+----+----+----+
    R/W: 0 = error occured during reading
         1 = error occured during writing
    EC2-EC0: error-code: 000 = disk write protected
                         001 = disk-offline
                         010 = CRC-error (bad sector)
                         011 = seek error
                               (BDOS kan een track niet vinden)
                         100 = record (sector) not found
                         101 = general write error
                         110 = other
                         111 = other
    FAT: 0 = no bad FAT
         1 =    bad FAT
```

Figuur 1: Het BDOS geeft bij het aanroepen van een errorhandler frar informatie mee.

Puzzel Plezier

Een dubbeldik nummer van MCD Magazine, dus ook dubbel zoveel puzzelvragen.

We zijn alweer toe aan het laatste deel van de serie Puzzel Plezier. Los de onderstaande puzzel op en stuur de antwoorden naar:

Wim de Moor
Melijn 12
4761 NN Zevenbergen

Wie van alle dertig vragen de meeste goede antwoorden heeft wint een leuke prijs. In het volgende nummer van MCD Magazine zal de winnaar bekend worden gemaakt.

Letop: inzendingen moeten voor 1 April (geen grap) binnen zijn om in aanmerking te komen.

Doel
Vul op de plaats van de puntjes (.....) een plaatsnaam in zodat het een goedlopende zin wordt.

Een voorbeeld:
Een koekoek vroeg zich af waar zal ik mijn ......

Het antwoord is: Eibergen.

De vorige twee afleveringen van de puzzel stonden in MCD Magazine 25 (pagina 4) en 23 (pagina 15). Als je die puzzels nog niet eerder hebt opgelost doe het dan alsnog. Het gaat er immers om wie er in totaal de meeste goede antwoorden had.

Opgaven

19. Mijn kleine zusje moest weer overgeven, oh, oh, wat ......
20. Rita plukte een kers en stak hem in ......
21. Het leek of Jan erg scheef liep, maar hij liep ......
22. Aan deze oude lol is niet veel te beleven, geef mij maar ......
23. Ik had geen geld bij me, dus was ik blij dat ze het me ......
24. Hij bleef zonder tegenbericht weg. Ik was er ook niet, maar had een ......
25. Mijn broer luistert graag naar de zang van krekels, maar ik hoor liever ......
26. Nadat de dief de sieraden gestolen had, rende de juwelier de straat op het riep ......
27. Zijn niet alle draden evenlang? Ik weet het niet, want ik heb er pas ......
28. Als is bij hem niet slaag, kan ik altijd nog bij ......
29. Monniken bidden en ridders venchten. Ik zit dan ook liever in een Monnikenkapel dan in een ......
30. Dit voorstel bleek onaanvaardbaar voor beide ......

Suicide is the most sincere form of self criticism

TILBURG '97

10:00 ~ 17:00

Zaterdag 12 April

Bremhorsthal, Oude Goirleseweg 167

Toegang ƒ7,50 p.p.